

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Keberadaan dan pengakuan bangsa Indonesia tidak lepas dari konflik yang berkepanjangan, baik dari dalam maupun luar. Hal ini dapat dilihat salah satunya yaitu penjajahan yang dilakukan oleh negara asing terhadap Indonesia. Penjajahan yang dialami dan dirasakan oleh seluruh masyarakat Indonesia berlangsung sangat lama, diantaranya yaitu berlangsung selama 95 tahun oleh negara Portugis, 350 tahun oleh negara Belanda dan 3,5 tahun oleh negara Jepang.

Penjajahan yang terjadi tersebut membuat penderitaan yang berkepanjangan dan memicu perlawanan dari masyarakat yang ikut bertempur dan berjuang serta memberikan pengorbanan besar baik materi maupun nonmateri bahkan nyawa sekalipun untuk melawan penjajahan oleh negara asing. Perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan tidak hanya dilakukan dengan pertempuran fisik namun juga perjuangan diplomasi untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia tanpa pamrih yang kita sebut sebagai pahlawan.

Keberadaan suatu Negara tidak terlepas dari peran pahlawan yang ada di dalam Negara tersebut. Peran dari perbuatan yang telah dilakukan oleh para pahlawan bukan hanya bagi mereka yang gugur di dalam medan perang, namun juga bagi mereka yang telah menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan Negara Republik Indonesia.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008: 811), pahlawan adalah orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran atau pejuang yang gagah berani. Hingga saat ini ada sekitar 169 orang

yang tercatat sebagai Pahlawan Nasional seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2009 tentang Gelar, Tanda Jasa, dan Tanda Kehormatan.

Tercatat di Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI) bahwa pemberian gelar Pahlawan diberikan langsung oleh Presiden yang biasanya dilakukan menjelang peringatan hari Pahlawan pada 10 November setiap tahun. Gelar pahlawan tidak diberikan begitu saja kepada seseorang, ada beberapa kriteria lainnya, yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar tersebut diantaranya yaitu Warga Negara Indonesia atau seseorang yang berjuang di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, berjuang terhadap bangsa dan negara, berkelakuan baik, setia dan tidak mengkhianati bangsa (2014: 6).

Banyak pahlawan yang telah tercatat dalam sejarah perjuangan, baik sebelum maupun setelah kemerdekaan Indonesia, hanya ada sebagian yang telah mendapatkan Surat keputusan Presiden untuk dinobatkan dan diberikan gelar Pahlawan Nasional. Namun masyarakat kini kurang memperdulikan dan memperhatikan mengenai sosok serta jasa-jasa dari Pahlawan Nasional. Padahal Pahlawan Nasional merupakan gelar pahlawan tingkat tertinggi yang diberikan pemerintah Indonesia terhadap warga Negara Indonesia sebagai wujud terima kasih karena telah berjuang bagi Bangsa dan Negara. Dengan mengingat perjuangan dan jasa para pahlawan dapat meningkatkan rasa nasionalisme dan patriotisme sehingga menjadi contoh teladan bagi seluruh masyarakat.

Menurut survei yang dilakukan oleh CIRiS - PARA Syndicate - Syarikat tentang pahlawan nasional. Sebanyak 33,6% mengatakan bahwa hanya Soekarno yang diingat sebagai tokoh sentral pahlawan nasional Indonesia. Terpaut jauh dengan pahlawan lainnya yaitu R.A. Kartini sebanyak 12%, Jendral Sudirman

sebanyak 7,2%, Imam Bonjol sebanyak 3,9% dan lainnya. Kondisi ini diperburuk dengan hasil lainnya pada survei tersebut bahwa hal yang dapat dibanggakan oleh masyarakat Indonesia tentang sejarah hanya 0,6% dibandingkan dengan SDA sebanyak 39,9% dan budaya hanya sebesar 9,5% saja.

Perkembangan serta kemajuan teknologi dan informasi kini berkembang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat dengan penggunaan *smartphone* pada berbagai bidang khususnya dibidang permainan. Yang didukung oleh perkembangan *software*. Memainkan sebuah permainan bukanlah hal yang asing bagi setiap orang karena dapat melepas penat, mengisi waktu luang dan dapat menjadi hiburan ditengah kesibukan yang dahulu bermain sebuah permainan hanya dapat dimainkan melalui komputer desktop. Permainan saat ini sudah mulai beralih ke arah *mobile smartphone*, yang memungkinkan pemain untuk bermain dimana saja dan kapan saja. Meskipun saat ini banyak sekali media yang dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar dan mencari informasi, salah satunya adalah internet. Dengan adanya internet seharusnya dapat mempermudah seseorang untuk mencari informasi, seperti pengetahuan tentang tokoh pahlawan nasional.

Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan dengan menyebarkan angket kuisioner di SMP Imtaq Darrurahim dan SMK Pusaka 1, dengan keseluruhan responden 120 orang dimana jumlah *sample* responden 60 orang dengan pembagian 30 orang kelas 10 dan 30 orang kelas 12 di SMK Pusaka 1 serta jumlah *sample* responden 60 orang dengan pembagian 20 orang kelas 7, 20 orang kelas 8 dan 20 orang kelas 9 di SMP Imtaq Darurrahim maka dari hasil disimpulkan bahwa dari 120 orang hanya 45 orang yang mengatakan membaca buku tentang pahlawan nasional, selebihnya lebih menyukai membaca novel amupun komik. Kebanyakan

dari mereka lebih menyukai bermain *game* dari *smartphone* mereka untuk mengisi waktu luang. Serta keseluruhan subjek yang telah memiliki *smartphone* tersebut, hanya 19 orang dari 120 orang yang bermain *game* bertema pendidikan khusus pahlawan nasional dibanding *game* dengan tema balap, tembak, dan *action*.

Untuk mengatasi masalah tersebut dengan memanfaatkan teknologi yang telah ada, maka perlu adanya media alternatif pendukung untuk memahami figur pahlawan Nasional Indonesia. Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan sebelumnya, untuk mengedukasi remaja tentang pahlawan nasional Indonesia dapat dilakukan banyak cara alternatif lainnya. Dari banyak media alternatif yang dapat digunakan, pembuatan aplikasi permainan pengenalan tokoh pahlawan Nasional Indonesia pada Android yang dapat menjadi salah satu penggunaan media alternatif sebagai sosialisasi kepada masyarakat khususnya remaja saat ini tentang tokoh pahlawan nasional terdahulu. Dalam permainan ini pula pengguna dapat menebak wajah dan nama-nama para pahlawan dengan benar.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya pengetahuan remaja tentang Pahlawan Nasional Indonesia
2. Rendahnya minat remaja terhadap pelajaran untuk mengetahui Pahlawan Nasional Indonesia.
3. Kurangnya media alternatif untuk mengedukasi remaja tentang Pahlawan Nasional Indonesia.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada identifikasi masalah, agar penelitian lebih fokus dan tepat sasaran maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini bertema tentang pengenalan pada pahlawan nasional Indonesia
2. *Game* ini ditujukan untuk pengguna usia remaja
3. *Game* edukasi inihanya dapat dimainkan pada *smartphone*

### **1.4. Perumusan Masalah**

Berdasarkan yang telah dijelaskan dari latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat disimpulkan perumusan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan *game* pengenalan tokoh pahlawan nasional Indonesia pada *platform* Android?”

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian berdasarkan pada permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya diatas adalah untuk dapat mengembangkan *game* pengenalan tokoh pahlawan nasional Indonesia agar dapat lebih mengenal tokoh pahlawan nasional di Indonesia secara menyenangkan.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini dapat dikemukakan beberapa manfaat, antara lainnya yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan acuan bagi pengembang buku cerita dengan *game* jika ingin mengembangkan penelitian sejenisnya.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bertambahnya wawasan dan pengalaman tentang ilmu teknologi yang didapat selama perkuliahan berlangsung dan hal-hal yang berhubungan dengan judul skripsi ini.
- b. Dapat membuat mata pelajaran terkait tokoh pahlawan nasional Indonesia lebih baik.
- c. Dapat menambah pengetahuan tentang tokoh pahlawan nasional Indonesia.
- d. Dapat membuat masyarakat lebih bijak dalam pemanfaatan penggunaan teknologi informasi kearah lebih positif.